

ネット社会という船に乗って

58

「する」「ことのあるアブダビ」、「いる」「ことができる日本

仕事で中東のアブダビに出張した。

アブダビには、なんとルーブル美術館がある。さらにはフェラーリワールド、ワーナーブラザーズのテーマパークも。

ヨーロッパの人たちが、冬にアブダビに旅行する。その人たちが楽しめる文化的施設が、オイルマネーによって作られているのだ。暑さ対策で全ての施設が屋内だ。巨大なテーマパークが全て屋内に収容されている。日本ではそんな豪華な施設を作ることができない。圧倒される。

しかし、なぜかその街にずっといたいと思えない。アブダビでは、「する」「こと」はたくさん設計されている。その代わり、なんとなくその街に「いる」「ことができる」ことができない。一方、京都で「する」「こと」はあまりない。でも、街中にずっと「いる」ことができる。食事をするという当たり前のことを非日常として



文
佐渡島庸平

text by Yohei Sadoshima

楽しむことができる。

その差は、文化の差としか言いようがないのだけど、一体どこから生まれたのだろう。なぜ、お金と熱意があっても、それは再現できないのか。

街は生きている人たちだけが作るのではない。そこで生まれて、死んでいった人たちの集積だ。歴史の重みが、街に文化に現れる。そう考えて、有史以来の日本の総人口は今までどれくらいだったのかをAIにフェルミ推定してもらった。そうすると、日本は約200〜300億人。今は1億2000万人かもしれない。しかし、もっともっとたくさんの人たちの小さな創意工夫で、今自分が暮らしている街はでき上がっている。

アブダビという国のすごさを感じると共に、日本という国の恵まれている度合いを意識する出張になった。



Profile

株式会社コルク 代表取締役
 2002年講談社入社。週刊モーニング編集部にて、『ドラゴン桜』（三田紀房）、『働きマン』（安野モヨコ）、『宇宙兄弟』（小山宙哉）などの編集を担当する。2012年講談社退社後、クリエイターのエージェント会社、コルクを創業。著名作家陣とエージェント契約を結び、作品編集、著作権管理、ファンコミュニティ形成・運営などを行う。従来の出版流通の形のあるインターネット時代のエンターテインメントのモデル構築を目指している。